



UN PEU D'ACTION !



PERFECT DARK ZERO™

UN GUIDE DU COMBAT MODERNE

ÉDITION 2020

dataDyne
VOTRE AVENIR | NOTRE VOCATION



⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

AVIS IMPORTANT SUR LA SANTÉ DES PERSONNES JOUANT AUX JEUX VIDÉO

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

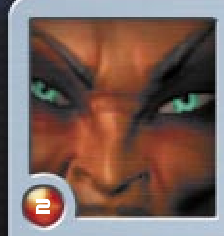
Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes:

- s'asseoir à une distance éloignée de l'écran de télévision,
- utiliser un écran de télévision de petite taille,
- jouer dans une pièce bien éclairée,
- éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

dataDyne

SOMMAIRE


2



3


8



10


12


16


23


24


28

dataDyne

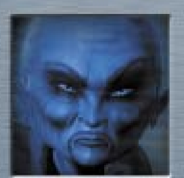
BIENVENUE DANS MON UNIVERS !

Permettez-moi d'abord de vous féliciter d'avoir adopté la version domestique du légendaire programme DeathMatch. Aucun de nos rivaux, aussi nombreux et ambitieux soient-ils, n'a jamais réussi ni ne réussira jamais à entamer la popularité du phénomène DeathMatch ni à rogner les colossales parts de marché de dataDyne, la seule et unique compagnie capable de placer cette technologie miraculeuse à la portée de tous.

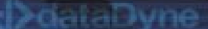
Grâce à notre savoir-faire, vous pourrez de chez vous rivaliser de prouesses avec les plus brillants combattants de DeathMatch du monde. Et qui sait, peut-être un jour rejoindrez-vous l'arène pour leur disputer une place dans la légende et goûter en personne à l'adrénaline des combats.

Je gage qu'à l'avenir, notre programme DeathMatch multipliera encore les succès retentissants et contribuera à l'édification de chacun d'entre vous.

Merci d'avoir choisi dataDyne. Votre décision me comble de satisfaction.



- Zhang Li, président de dataDyne



DÉMARRAGE

La première fois que vous vous plongerez dans l'univers du jeu, il vous sera demandé de créer un profil. Votre profil conserve le détail de votre progression dans le jeu, vos scores et records, ainsi que vos paramètres et performances de jeu. Votre progression est automatiquement sauvegardée sur votre profil à la fin de chaque niveau et chaque fois que vous réalisez quelque chose de nouveau ou modifiez les paramètres de jeu.

Il ne vous sera demandé de créer un profil qu'une seule fois. Ce profil sera ensuite chargé automatiquement dès que vous lancerez le jeu.

MENU PRINCIPAL

Les options suivantes sont accessibles depuis le **Menu principal**.

1 MISSIONS
Enchaînez tout l'éventail des missions du mode Histoire en **Agent solo** ou en **Coopératif**.

2 ARÈNE DE COMBAT
Créez une partie multijoueur (en écran partagé, via une liaison multiconsole ou Xbox Live®). Reportez-vous au chapitre consacré à l'arène de combat pour plus de détails.

3 OPTIONS
Optimisez la configuration des commandes, changez le personnage défini par défaut en mode multijoueur et réglez les options audio et vidéo.





dataDyne

Vous pouvez aborder les missions en mode **Agent solo** ou jouer avec un ami en mode **Coopératif**. L'option **Classements** vous connecte à Xbox Live et compare vos performances en mission avec celles des joueurs du monde entier via un classement en ligne.

COMMENCER UNE MISSION SOLO

Sélectionnez l'option **Missions** du **Menu principal**, puis **Agent solo** depuis l'écran **Mode de mission**. Le menu **Sélectionner mission** s'affiche alors. À ce stade, vous devez décider d'une mission à accomplir (les nouveaux joueurs commencent toujours par la mission 'Centre de données'), et d'un **niveau de difficulté** pour la mission sélectionnée. Vous ne pourrez définir qu'un niveau de difficulté égal ou inférieur à celui de la mission précédente.

Visionnez ensuite le **Briefing mission** (ou appuyez sur A pour passer la séquence) puis accédez au **Résumé mission**.

Dès lors, vous pouvez choisir de commencer la mission sans plus tarder ou faire un détour par **l'Armurerie** pour personnaliser vos armes et accessoires.

COMMENCER UNE MISSION EN COOPÉRATIF

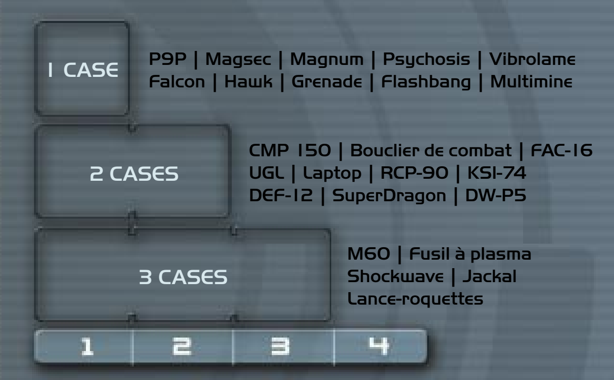
Sélectionnez l'option **Missions** du **Menu principal**, puis **Coopératif** depuis l'écran **Mode de mission**.

Ensuite, déterminez de quelle manière vous souhaitez fonctionner avec votre partenaire de mission. Choisissez de jouer en **Local** (écran partagé sur une seule console Xbox 360™) ou en **Liaison multiconsole** (réseau LAN) pour ensuite accéder au menu **Sélectionner mission** et aux écrans associés, tels que décrits au chapitre **Commencer une mission solo**. C'est au joueur à l'initiative de la partie qu'il revient de définir le niveau et la difficulté.

Sélectionnez **Xbox Live** pour accéder aux fonctionnalités multijoueur de Xbox Live et recruter un équipier qui vous convienne avant de passer au menu **Sélectionner mission**.

L'**Armurerie** n'est accessible qu'avant le début d'une mission. Par défaut, votre personnage est doté d'un P9P, mais vous pouvez également piocher dans l'arsenal récupéré lors de missions précédentes.

Vous disposez de quatre emplacements d'arme (ou cases), mais chaque emplacement ne correspond pas forcément à une arme. Par exemple, les pistolets n'occupent qu'un seul emplacement tandis que les armes plus volumineuses, comme les fusils de sniper et autres lance-roquettes, en monopolisent trois à elles seules. Les règles relatives aux emplacements d'arme s'appliquent aussi bien en mode **Agent solo** qu'en mode **Arène de combat**.



Vous pouvez en outre porter un accessoire, à choisir parmi ceux disponibles à l'**Armurerie**. Chacun de ces accessoires s'utilise dans une situation précise et se caractérise par un mini-jeu qui lui est exclusif. En outre, votre choix initial affectera les choix qui s'ouvriront à vous en cours de mission.

Les pièces de blindage trouvées en mission n'affectent en rien le nombre d'emplacements d'arme disponibles. Votre indice d'armure est représenté par un liseré blanc autour de votre barre de santé et atténue les dégâts infligés par les tirs ennemis (à l'exception des balles perforantes). En mission **Agent solo**, les ennemis dotés de pièces de blindage pourront encaisser davantage de dégâts selon les zones du corps protégées. En mode **Arène de combat**, les effets du blindage sont généralisés à toutes les zones du corps.

JAUGE DE SANTÉ Se vide à mesure que vous subissez des dégâts. Les dégâts de choc causés par les chutes, le gaz ou le feu s'estompent progressivement. Un liseré blanc autour de la jauge illustre votre indice d'armure.

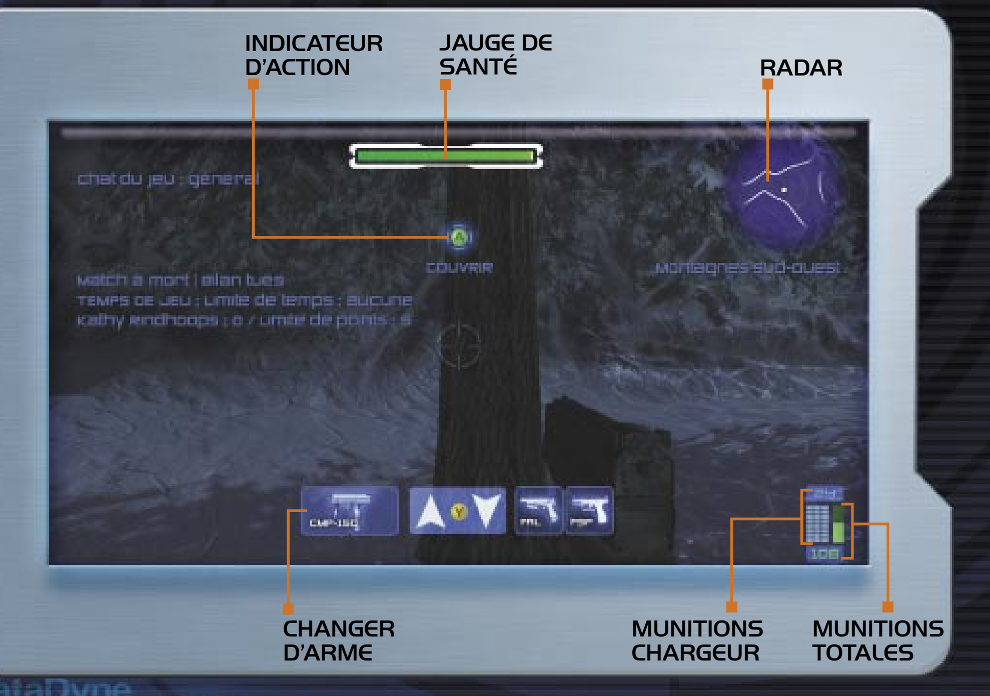
BARRE DE MUNITIONS Représente la quantité de munitions dont vous disposez pour l'arme en main, que ce soit dans le chargeur ou au total. Rechargez souvent pour éviter d'être pris de court lors d'un combat.

CHANGER D'ARME Apparaît lorsque vous échangez votre arme en main contre une arme de votre inventaire ou lorsque vous ramassez une arme sans disposer d'un nombre d'emplacements libres suffisant. Dans ce dernier cas, votre nouvelle acquisition et l'arme à abandonner s'affichent toutes deux à l'écran.

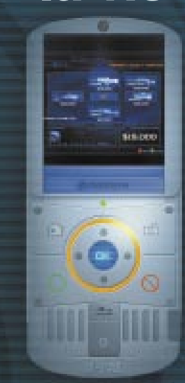
INDICATEUR D'ACTION S'affiche lorsque l'environnement permet une action spécifique. La touche de commande reste toujours la même, mais l'action à réaliser diffère selon la situation (ouvrir une porte, monter à une échelle, se mettre à couvert etc.).

RADAR

Le radar n'est disponible qu'en mode Arène de combat, à moins qu'un agent solo manie une arme dotée d'un radar incorporé. Les alliés y apparaissent en vert et les ennemis en rouge (seulement lorsque vous ouvrez le feu avec une arme dépourvue de silencieux). Les signatures radar triangulaires représentent les ennemis situés à un niveau différent du vôtre.



Nous allons vous changer la vie

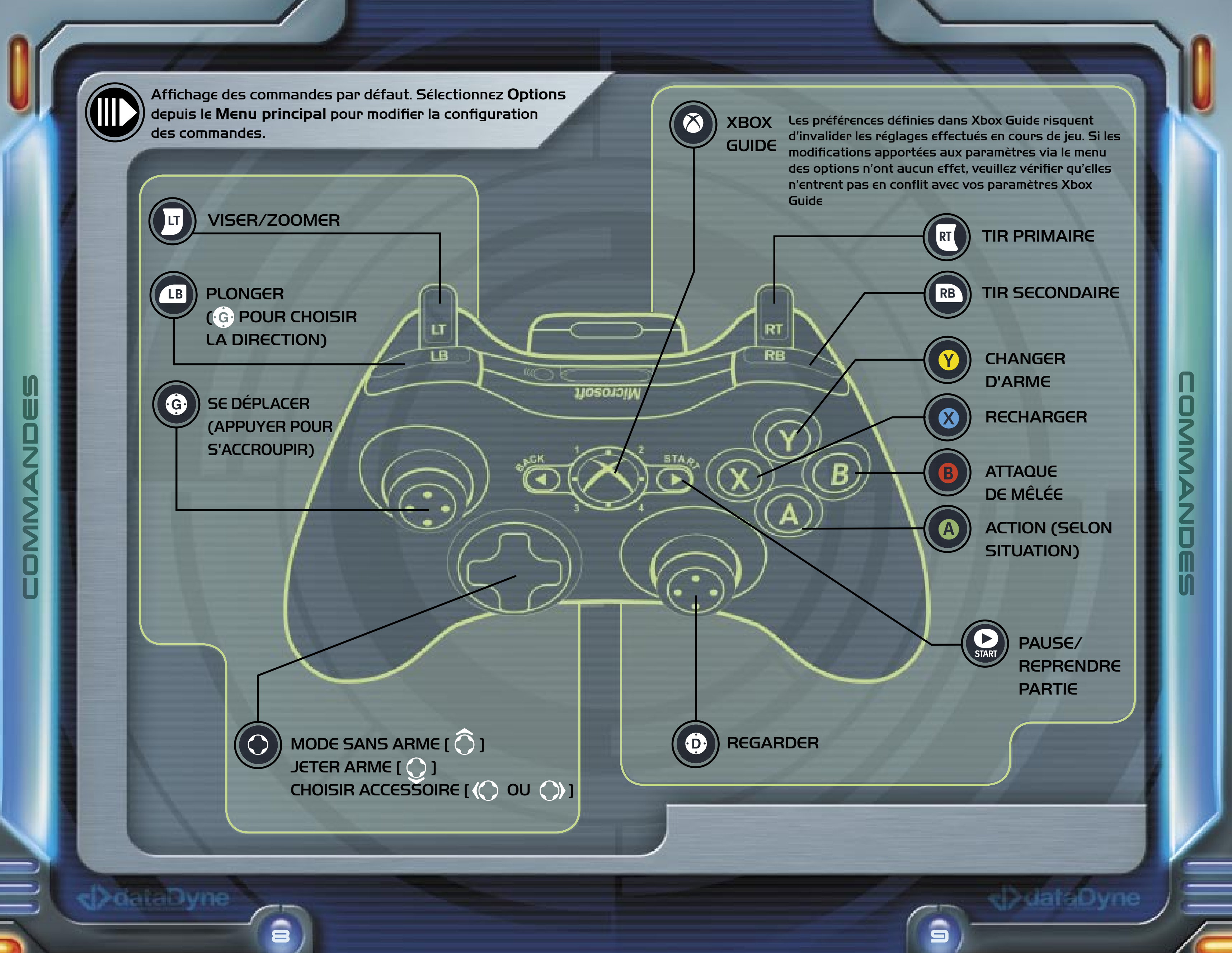


Bien sûr, vous avez entendu ce ronflant discours des centaines de fois. Encore un de ces fabuleux gadgets qui va révolutionner notre quotidien, direz-vous. Mais cette fois-ci, c'est pour de vrai ! Votre d-PAL est capable de stocker davantage d'informations que vous ne sauriez en accumuler en une seule vie. Et, que vous soyez perdu au fin fond de la jungle mexicaine ou invité à dîner chez belle-maman, les connexions vidéo restent stables, quoi qu'il advienne. Le tout dans une carte souple de 5 mm d'épaisseur. La vie ne sera jamais plus comme avant.

- Écran plasmaFlex haute définition
- Système de sécurité neuro-optique à filament*
- Système d'exploitation PIMcom 2017 avec accès hiPad, commande vocale en option
- Accès aux réseaux de communications mondiaux sans déperdition de qualité vidéo**
- 3 To de mémoire embarquée avec capacité d'upload illimitée
- Assistance en ligne

*nécessite une intervention chirurgicale auprès de votre antenne dataDyne locale

**nécessite l'oreillette bunnyLink livrée en option


COMMANDES
Affichage des commandes par défaut. Sélectionnez Options depuis le Menu principal pour modifier la configuration des commandes.
VISER/ZOOMER
PLONGER (G POUR CHOISIR LA DIRECTION)
SE DÉPLACER (APPUYER POUR S'ACCROUPIR)
MODE SANS ARME [ ]
JETER ARME [ ]
CHOISIR ACCESSOIRE [OU]
XBOX GUIDE
Les préférences définies dans Xbox Guide risquent d'invalider les réglages effectués en cours de jeu. Si les modifications apportées aux paramètres via le menu des options n'ont aucun effet, veuillez vérifier qu'elles n'entrent pas en conflit avec vos paramètres Xbox Guide
TIR PRIMAIRE
TIR SECONDAIRE
CHANGER D'ARME
RECHARGER
ATTAQUE DE MÊLÉE
ACTION (SELON SITUATION)
PAUSE/ REPRENDRE PARTIE
REGARDER
COMMANDES
dataDyne
dataDyne
8
9

JACK DARK

NÉ LE : 28/04/1969 GROUPE SANGUIN : A


96640-1

Description : Ancien marine passé par les forces de police, Jack Dark a rendu son badge dans des circonstances troublantes pour embrasser la carrière, jusqu'ici peu rentable, de chasseur de primes. Malgré un naturel bourru et une certaine propension à l'autoritarisme, Dark est un combattant chevronné doublé d'un chef accompli.

JOANNA DARK

NÉE LE : 03/20/2000 GROUPE SANGUIN : O


10035-2

Description : La fille de Jack Dark est une chasseuse de primes pleine d'avenir qui compense son inexpérience par des aptitudes physiques hors normes et une ingéniosité innée. Néanmoins, il lui reste à maîtriser pleinement ses émotions et à apprendre à limiter les dégâts que ses débordements ne manquent jamais de causer. Le tempérament hyperprotecteur de son père est par ailleurs source de tensions.

CHANDRA

NÉE LE : 21/11/1998 GROUPE SANGUIN : AB


01192-8

Description : La mystérieuse Chandra complète le trio de l'Agence Dark. Jack Dark a lié connaissance avec cette jeune pirate informatique alors qu'il officiait dans la police de Détroit. Ils nouèrent une complicité étroite, bien qu'improbable. Chandra a rejoint l'AD dès sa création et assume depuis lors le rôle crucial d'opératrice de mission.

DOCUMENT SÉCURISÉ - 0112

ID 100020233
SCAN RÉTINIEN RÉUSSI
CODE AUTORISATION
CE DOCUMENT S'AUTODÉTRUIRA DANS 24 H 32 M 3 S

dataDyne
VOTRE AVENIR | NOTRE VOCATION

NOTE INTERNE CONFIDENTIEL

Ça fait déjà quelque temps qu'on les garde à l'œil, mais je te suggère d'éplucher leurs dossiers. Simple mesure de précaution. Récemment, ils ont failli éventer l'un de nos «projets spéciaux». Je détesterais qu'une bande de mercenaires de bas étage me mette des bâtons dans les roues. S'il te faut plus d'infos, je nous organiserai une holoconférence. Bipe-moi dès que tu passes en ville, OK ? Il y a du lourd qui se prépare, et je ne doute pas que tu voudras être de la fête.

Holosimulateurs DeathMatch de location
Connectez-vous au réseau et frottez-vous aux pros ! Parfait état de marche, quelques traces d'usure. Protocoles de sécurité désactivés ! ID#6652 – En vocal seulement

AGENCE DARK
PROFESSIONNELLE ET DISCRÈTE
DÉPÔTS DE GARANTIE, OBLIGATIONS FÉDÉRALES ET CRÉDITS D'IMMIGRATION ACCEPTÉS
SERVICES D'INVESTIGATION
Équipe de professionnels issus des forces de l'ordre – 40 ans d'expérience
Installations de type neurolink 4x
Contrats internationaux acceptés
Crédits d-Pal 10X-Debt acceptés
APPEL GRATUIT ! IDEX I.D.#2208 - DARK 01

Almanach des sports à vendre
Toute l'année. Idéal pour un ado plein d'avenir. Appelez au I.D.9778 Nomdezeus et demand...

Les agents devront user de tous les moyens à leur disposition pour surclasser l'ennemi. Une tactique efficace consiste à utiliser les particularités de leur environnement à leur avantage.



SE METTRE À COUVERT

L'**Indicateur d'action** s'affiche à l'écran lorsque vous approchez de certains obstacles et autres éléments du décor susceptibles de vous assurer une couverture. Appuyez sur A pour vous mettre à couvert. Utilisez G pour observer les alentours et viser depuis votre abri, et RT pour faire feu. Appuyez de nouveau sur A pour sortir à découvert.

Ces commandes par défaut peuvent être modifiées dans les **Options des commandes** du **Menu principal**.

ESQUIVER

Utilisez simultanément G et LB pour plonger et exécuter des roulades. Vos ennemis auront toutes les peines du monde à aligner leur cible si vous êtes constamment en mouvement. En revanche, tout tir au but au cours d'une esquive vous infligera des dégâts supplémentaires.

MODE VISÉE

Lorsque la précision est de mise, appuyez longuement sur LT en cours de déplacement pour basculer en mode **Visée** et augmenter la précision de vos tirs, au prix d'une réduction de votre vitesse de déplacement.

Une lunette de visée est également un atout non négligeable : le grossissement varie selon la pression exercée sur LT (appuyez à fond pour un grossissement maximal).

AMBIDEXTRIE

Certaines armes, notamment les pistolets et autres armes automatiques, autorisent une utilisation ambidextre pour peu que vous les trouviez en double exemplaire. Néanmoins, la puissance de feu additionnelle ainsi obtenue est contrebalancée par la perte du mode Visée : la touche LT permet alors d'ouvrir le feu avec l'arme tenue en main gauche.

Les grenades ainsi que le bouclier de combat peuvent également être maniés d'une main pour vous permettre d'utiliser un pistolet ou un SMG de l'autre (cela désactive toutefois les fonctions secondaires) ; pour ce faire, il vous suffit de naviguer parmi les armes pour les trouver.

RAMASSER DES ARMES

Si jamais vous tombez sur l'arme dont vous rêvez, il vous suffit de passer dessus pour la ramasser. Si vous possédez déjà l'arme en question, les munitions s'ajouteront automatiquement à vos réserves.

Si vous ne disposez pas de suffisamment d'emplacements libres pour porter cette nouvelle arme, vous pouvez l'échanger contre votre arme en main. Tenez-vous à proximité de votre future acquisition puis appuyez sur Y pour lâcher votre arme actuelle et vous emparer de la nouvelle.

LÂCHER UNE ARME

La plupart du temps, vous lâcherez votre arme de façon automatique, lorsque vous l'échangez contre une autre trouvée au sol. Mais vous pouvez aussi vous en débarrasser manuellement en appuyant sur ↓. C'est une manière efficace de venir en aide à un équipier désarmé.

DISSIMULER UNE ARME

Vous pouvez à tout moment décider de dissimuler votre arme et de vous débrouiller à mains nues, ce qui peut parfois s'avérer plus habile que de pointer le canon d'un fusil sur tout ce qui bouge. L'arme que vous portez a également une incidence sur votre vitesse de déplacement. Appuyez sur ↑ pour dissimuler votre arme.

MANŒUVRES TACTIQUES

DÉSARMEMENT

Lorsque vous êtes à mains nues (après avoir appuyé sur), appuyez sur RB pour subtiliser l'arme de votre adversaire. Vous devez faire face à votre adversaire (et disposer de suffisamment d'emplacements) pour que votre tentative ait une quelconque chance de réussir.

CONVERSATION

Au fil de vos missions, vous croiserez des individus manifestement désarmés. Il est alors plus sage de dissimuler votre arme et de vous en remettre à l'art ancien de la diplomatie pour progresser dans votre mission. Si l'individu en question est d'humeur bavarde, trois options s'offriront à vous : bluffer, menacer et charmer (options à sélectionner à l'aide du).
En règle générale, tentez de bluffer les individus déconcertés, menacez les nerveux et charmez ceux qui se montrent amicaux. Les interactions réussies contribueront au succès de la mission. Mais attention : manquez de discernement et votre mission se soldera par un échec.

PROVOCATIONS

Au cours des combats décisifs, vos adversaires multiplieront les provocations. Vous pouvez riposter par une réponse cinglante et tourner la situation à votre avantage, du moins temporairement. Après une provocation, une direction du s'affichera à l'écran : appuyez rapidement sur la direction indiquée pour répliquer et distraire votre adversaire, voire le mettre en colère. Vous pourrez alors en profiter pour ouvrir le feu.

CHUTES CONTRÔLÉES

Vous pouvez vous laisser tomber d'un étage sans réellement vous blesser. La chute affectera brièvement votre vitesse de déplacement et causera des dégâts de choc bénins dont vous récupérerez rapidement. Chuter de plus haut est un exercice bien plus délicat : c'est à vos risques et périls.

TOURELLES

Vous trouverez des tourelles équipées d'armes lourdes en plusieurs emplacements, qu'elles soient montées sur des véhicules – comme les hovercrafts – ou déployées au sol. Ces armes peuvent être volées ou échangées bien que leurs avantages principaux – munitions illimitées et aucun temps de recharge – ne s'appliquent qu'à une utilisation sur tourelle.

GRIMPER AUX ÉCHELLES

L'**Indicateur d'action** apparaît à l'écran lorsque vous approchez d'une échelle. Appuyez sur A pour rengainer votre arme et poser un pied sur les barreaux. Orientez ensuite G vers le haut ou vers le bas pour monter ou descendre. Appuyez longuement sur A pour glisser rapidement en bas de l'échelle.

TYROLIENNES

L'**Indicateur d'action** s'affiche également lorsque vous vous tenez à proximité d'une tyrolienne. Appuyez sur A pour l'utiliser. En bout de câble, vous vous laisserez automatiquement tomber au sol.



Appuyez sur RB puis lâchez pour accéder aux fonctions secondaires.

Appuyez longuement sur RB et sur LT pour accéder aux fonctions tertiaires.

PISTOLETS

P9P (AMBIDEXTRIE)

CHARGEUR : 9 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : SILENCIEUX
FONCTION TERTIAIRE : LAMPE-TORCHE

Un pistolet personnalisable à volonté équipé d'un viseur télescopique intégré. Le mode secondaire permet d'y fixer un silencieux pour les assauts furtifs, tandis qu'en mode tertiaire, il se dote d'une lampe torche appréciable si la luminosité est faible.

FALCON (AMBIDEXTRIE)

CHARGEUR : 18 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : FEUX D'ARTIFICES

Une arme relativement peu puissante mais terriblement précise, très prisée des professionnels en raison de sa cadence de tir élevée. Sa fonction secondaire permet de vider le magasin d'une seule rafale continue.

MAGNUM (AMBIDEXTRIE)

CHARGEUR : 6 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : EFFET LEURRE

Arme dédiée aux amateurs de puissance à l'état brut, ce six-coups aux dimensions intimidantes tire des balles à haute vélocité dévastatrices. En mode secondaire, ce pistolet décoche un tir à effet leurre, à détonation retardée.



MAGSEC 4 (AMBIDEXTRIE)

CHARGEUR : 9 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : RICOCHET

Ce pistolet à la pointe de la technologie militaire est idéal pour abattre les cibles à distance. Le mode secondaire magnétise les balles pour en amplifier l'effet ricochet et permettre aux utilisateurs avertis de contourner les obstacles.

PSYCHOSIS (AMBIDEXTRIE)

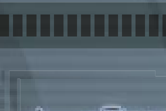


CHARGEUR : 6 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : PSYCHOSE

Pistolet tranquillisant compact utilisé à l'origine par les commandos anti-émeutes. Ce modèle a été modifié pour administrer une dose massive de neurotoxiques : la cible ne distingue plus ses alliés de ses ennemis, idéal pour éclaircir les rangs adverses à moindres frais.

ARMES LOURDES

M60



CHARGEUR : 80 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : CALTROPS
(UTILISE 3 COUPS)

Ce petit bijou alimenté par bandes permet d'assurer un tir de couverture d'une densité telle qu'on en oublie bien vite sa précision toute relative. En mode secondaire, il dépose des mines Caltrops qui ralentissent les hommes de troupe et immobilisent la plupart des véhicules.



FUSIL À PLASMA

CHARGEUR : 40 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : INVISIBILITÉ

Cette arme décoche des rafales de plasma surchauffé. Le mode secondaire dérive l'afflux d'énergie plasmique pour générer un écran de camouflage autour du tireur. Le fusil est alimenté par une cellule énergétique auto-rechargeable, synonyme de munitions illimitées, mais à décharge rapide, notamment en mode camouflage (l'écran de camouflage consomme l'énergie plus rapidement).

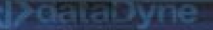


LANCE-ROQUETTES



CHARGEUR : 4 ROQUETTES
FONCTION SECONDAIRE : TÉLÉGUIDAGE

Armé d'une simple ogive standard, ce lance-roquettes affiche un potentiel de destruction certain. Il peut en outre propulser des roquettes téléguidées encore plus dévastatrices– pourvu qu'elles atteignent leur cible avant d'avoir épuisé leurs réserves de carburant.



SMG

DW-P5



CHARGEUR : 24 COUPS FONCTION SECONDAIRE : SILENCIEUX FONCTION TERTIAIRE : LAMPE-TORCHE

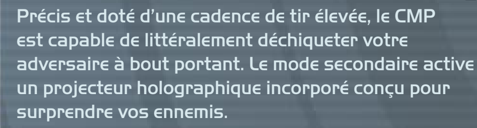
Aisément modifiable, le DW-P5 est fourni avec un dispositif de visée intégré. Sa fonction secondaire permet de fixer un silencieux au canon, idéal pour les missions d'infiltration. Sa fonction tertiaire permet de munir l'arme d'une lampe torche utile si la luminosité est faible.

UGL LIBERATOR (AMBIDEXTRIE)



CHARGEUR : 24 COUPS FONCTION SECONDAIRE : PIÈGE EXPLOSIF

Une arme dévastatrice à la précision limitée, très en vogue chez les partisans de l'arrosage intempestif. Sa fonction secondaire active un engin explosif intégré : la détonation se déclenche lorsque l'ennemi pénètre son périmètre.



CMP150 (AMBIDEXTRIE)



CHARGEUR : 24 COUPS FONCTION SECONDAIRE : HOLOGRAMME

Précis et doté d'une cadence de tir élevée, le CMP est capable de littéralement déchiqueter votre adversaire à bout portant. Le mode secondaire active un projecteur holographique incorporé conçu pour surprendre vos ennemis.

RCP-90



CHARGEUR : 40 COUPS FONCTION SECONDAIRE : DÉTECTEUR DE MENACE FONCTION TERTIAIRE : REPROGRAMMATION

Arme caractérisée par une cadence de tir étourdissante et d'inestimables fonctions secondaire et tertiaire. Ces dernières permettent respectivement de détecter les menaces et de reprogrammer les dispositifs de défense électroniques (visez et appuyez sur la touche Ⓐ), comme les tourelles, les mines et les caméras de sécurité.

FUSILS D'ASSAUT

KSI-74



CHARGEUR : 30 COUPS / 1 BAÏONNETTE FONCTION SECONDAIRE : CHARGE DE BAÏONNETTE

Un fusil d'assaut solide et puissant, particulièrement efficace en rafales courtes. En mode secondaire, la baïonnette permet d'éliminer l'ennemi avec discrétion.

FAC-16



CHARGEUR : 30 COUPS / 2 GRENADES FONCTION SECONDAIRE : GRENADE FONCTION TERTIAIRE : SILENCIEUX

Un fusil d'assaut précis et polyvalent muni d'un viseur standard. En mode secondaire, le FAC-16 propulse des grenades qui explosent à l'impact, tandis que le mode tertiaire ajoutera un silencieux pour abattre vos cibles en toute discrétion.

SUPERDRAGON



CHARGEUR : 20 COUPS / 6 GRENADES FONCTION SECONDAIRE : GRENADES À RICOCHET FONCTION TERTIAIRE : VISION NOCTURNE

Arme d'infanterie polyvalente munie d'un système de visée intégré et couplée à un lance-grenades utilisable en mode secondaire. La maîtrise du ricochet des grenades sur les murs et plafonds est un atout non négligeable.

LAPTOP



CHARGEUR : 30 COUPS FONCTION SECONDAIRE : TOURELLE SENTINELLE

Engin compact et dévastateur, caractérisé par une cadence de tir effrayante. En mode secondaire, il se transforme en tourelle sentinelle. Bref, un outil informatique et militaire très apprécié des agents infiltrés en territoire ennemi. PC portable fourni avec Windows 2020.

ÉQUIPEMENT

COMBAT RAPPROCHÉ

VIBROLAME



PORTÉE MAXIMALE : 2 MÈTRES FONCTION SECONDAIRE : RENVOI DES PROJECTILES

Une vibrolame d'origine inconnue, doublée d'une arme redoutable entre des mains expertes. En mode secondaire, la lame génère un mur énergétique impénétrable capable de renvoyer les balles à l'envoyeur.

FUSIL À POMPE DEF-12



CHARGEUR : 6 COUPS FONCTION SECONDAIRE : BALAYAGE RADAR FONCTION TERTIAIRE : IMITATION

Une arme percutante spécifiquement conçue pour les environnements urbains. Un dispositif électronique intégré protège l'utilisateur et ses alliés proches des balayages radar ennemis. Sa fonction secondaire permet de situer toutes les cibles proches sur le radar mais trahit la position du porteur. Enfin, grâce au mode tertiaire, le radar ennemi vous identifiera comme une cible alliée.



BOUCLIER DE COMBAT (AMBIDEXTRIE)



ÉPAISSEUR POLYCARBONATE : 6,50 MM

Offre une protection intégrale contre les attaques de mêlée, ainsi qu'une protection limitée contre les armes de petit calibre. Appuyez longuement sur LT pour lever le bouclier à hauteur de tête. Les ouvertures du bouclier permettent de ne pas occulter totalement le champ de vision lorsqu'il est manié avec une arme.

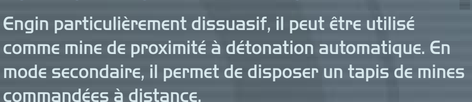
ARMES DE JET

GRENADE À FRAGMENTATION (AMBIDEXTRIE)

RAYON D'EXPLOSION : 5 MÈTRES FONCTION SECONDAIRE : AMBIDEXTRIE

Munie d'un détonateur réglé sur quatre secondes, cette arme à fragmentation hautement explosive peut être utilisée comme grenade d'impact si elle est gardée en main jusqu'à expiration du détonateur. En mode secondaire, les grenades peuvent être utilisées d'une seule main pour vous permettre de manier un pistolet ou un SMG de l'autre.

MULTIMINE

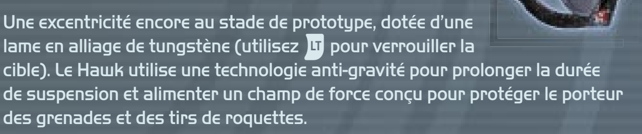




RAYON D'EXPLOSION : 2 MÈTRES
FONCTION SECONDAIRE : TÉLÉCOMMANDE

Engin particulièrement dissuasif, il peut être utilisé comme mine de proximité à détonation automatique. En mode secondaire, il permet de disposer un tapis de mines commandées à distance.

HAWK



CHANCE DE SURVIE (SANS PROTECTION): AUCUNE
FONCTION SECONDAIRE : BOUCLIER BALISTIQUE

Une excentricité encore au stade de prototype, dotée d'une lame en alliage de tungstène (utilisez LT pour verrouiller la cible). Le Hawk utilise une technologie anti-gravité pour prolonger la durée de suspension et alimenter un champ de force conçu pour protéger le porteur des grenades et des tirs de roquettes.



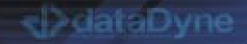
GRENADE FLASHBANG (AMBIDEXTRIE)



RAYON D'ACTION : 50 MÈTRES
FONCTION SECONDAIRE : AMBIDEXTRIE

La détonation émet une lumière aveuglante et un bruit assourdissant destinés à semer la panique dans les rangs ennemis, parfait pour nettoyer une zone. Assurez-vous néanmoins de détourner le regard au risque d'être touché(e). En mode secondaire, les flashbangs peuventêtre utilisées d'une seule main pour vous permettre de manier un pistolet ou un SMG de l'autre.

dataDyne



SNIPER

JACKAL

CHARGEUR : 1 COUP
FONCTION SECONDAIRE : MARQUEUR IEM

Doté d'un système de visée télescopique et d'un compensateur de recul, le Jackal est un fusil de sniper à gros calibre terriblement efficace conçu pour le tir au coup par coup. En mode secondaire, son système IEM neutralise les radars ennemis (ainsi que d'autres équipements électroniques) tout en signalant la position exacte de la cible sur votre radar.

SHOCKWAVE

CHARGEUR : 30 COUPS
FONCTION SECONDAIRE : RAYONS X

Prototype d'arme ultra-confidentiel, doté d'un système de visée intégré, le Shockwave produit une décharge hautement énergétique capable de réduire la cible en poussière. En mode secondaire, le viseur permet de localiser vos ennemis à travers les murs. Mais attention, cette arme surchauffe rapidement.



ACCESSOIRES

Bien que l'éventail des accessoires ne s'y limite pas, la liste ci-dessous décrit les plus populaires d'entre eux. Au fil de vos missions, vous découvrirez d'autres accessoires, tels que le kit de réanimation (utile pour ressusciter les alliés tombés au combat, en modes Coop et DarkOps), la spycam (un drone de reconnaissance doté d'une charge explosive ou d'un traqueur) ou encore l'audioscope (instrument d'échantillonnage vocal).

Le taux de réussite de chacun de ces accessoires dépend de votre capacité à enclencher sa séquence d'initialisation. Appuyez sur Y pour abandonner à tout moment la séquence d'initialisation.

INFOPIRATE



L'outil indispensable pour pirater les terminaux informatiques et autres serrures électroniques. Les superagents dignes de ce nom ne sortent jamais sans leur infopirate.

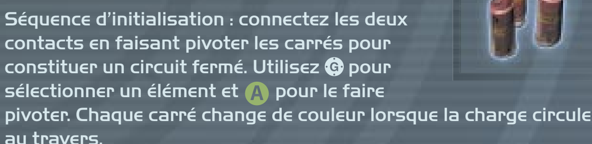
Séquence d'initialisation : éliminez les anneaux GLACE (Générateurs de Logiciel Anti-intrusion par ContremesurE), représentés par des blocs bleus : appuyez sur A lorsque le curseur passe au-dessus d'eux. Touchez un bloc rouge ou deux blocs blancs et vous reculerez d'un anneau.

ROSSIGNOL



Un passe-partout étonnant qui fait merveille sur les verrous traditionnels. Il n'est pas de serrure mécanique capable de résister à ce bijou technologique.

Séquence d'initialisation : utilisez G pour trouver le "point d'attaque" de chaque goupille. La manette vibre (si la fonction vibration est activée) et le cercle central change de couleur puis rétrécit pour illustrer vos progrès. Un indicateur vert signale les goupilles terminées.



KIT DE DÉMOLITION



Un obstacle récalcitrant ? Cet accessoire explosif n'en fera qu'une bouchée... Vous avez dit subtil ?

Séquence d'initialisation : connectez les deux contacts en faisant pivoter les carrés pour constituer un circuit fermé. Utilisez G pour sélectionner un élément et A pour le faire pivoter. Chaque carré change de couleur lorsque la charge circule au travers.

ÉQUIPEMENT

JETPACK

Vitesse max. : 80 km/h

- Engin aérien individuel (EAI) ultrasophistiqué doté d'un mode marche en série
- Mitrailleuses jumelles et mécanique de suspension pour ouvrir le feu en surplace ou en mouvement

G Accélérer, freiner, déplacement latéral gauche/droite

D Virer gauche/droite, regarder haut/bas

RB Décoller/atterrir (à proximité du sol)

LT Prendre de l'altitude (lâcher pour descendre, appuyer longuement pour planer)

A Embarquer/débarquer

TECHNOLOGIES DATADYNE EN EXCLUSIVITÉ !

HOVERCRAFT

Vitesse max. : 100 km/h

G Accélérer, freiner, déplacement latéral gauche/droite

D Virer gauche/droite

A Embarquer/débarquer

- Poste de pilotage, puits de tourelle, espace passager sur les côtés (à la discrétion du pilote)
- Tourelle adaptée au montage de trois armes lourdes interchangeables : M60, fusil à plasma ou lance-roquettes

dataDyne

ARÈNE DE COMBAT

Dans l'arène de combat, les affrontements multijoueur se divisent en deux catégories : les **Matchs à mort** et les parties **DarkOps**. Chacun de ces modes de jeu est accessible via l'option **Arène de combat** du **Menu principal**.

Une fois cette option activée, vous devrez choisir un mode de connexion approprié. Ces modes se décomposent comme suit : **Local**, **Liaison multiconsole** et **Xbox Live**.

LOCAL

Affrontez les bots en solo ou jouez en compagnie de trois autres joueurs maximum sur l'écran partagé d'une même machine (en coopératif contre les bots ou chacun pour soi).

LIAISON MULTICONSOLE

Mesurez-vous à d'autres joueurs sur un réseau local. Le jeu à 4 sur un écran partagé est également possible dans cette configuration.

XBOX LIVE

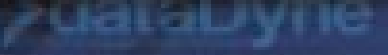
Avec Xbox Live, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**





ARÈNE DE COMBAT

ÉCRAN PARTAGÉ

Pour inviter un autre joueur à rejoindre la partie, appuyez sur START sur une manette inutilisée. Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à une partie en écran partagé. Les joueurs se voient attribuer un profil par défaut, mais peuvent également choisir de sélectionner un profil d'invité via **Xbox Guide**.

PARTIES AVEC ET SANS CLASSEMENT

Les statistiques générales ne prennent en compte que les parties avec classement, qui offrent moins d'options paramétrables. En partie sans classement, toutes les options peuvent être personnalisées.

CLASSEMENTS

Cette option vous permet de comparer vos performances et vos statistiques durement gagnées avec les fines gâchettes du monde entier. Si vous désespérez de rejoindre le haut du classement, persévérez ! Avec un peu d'entraînement, n'importe qui peut devenir un combattant de classe mondiale !

ÉQUIPES

Chaque équipe est composée de personnages issus du mode de jeu solo et regroupés en fonction de leur identité. Il revient à l'hébergeur de la partie de décider quelles équipes s'affronteront. Les équipes ne peuvent pas avoir la même identité.

PARTIES RAPIDES ET PERSONNALISÉES

MATCH À MORT RAPIDE

C'est la méthode la plus simple et rapide de rejoindre l'accueil d'une partie **Match à mort**. L'accès à l'accueil est soumis à plusieurs critères, notamment la vitesse de connexion.

DARKOPS RAPIDE

De même que pour le **Match à mort rapide**, cette option permet un accès rapide à l'accueil d'un partie **DarkOps**.

PARTIE PERSONNALISÉE

L'option Partie personnalisée affiche la liste des accueils disponibles. Vous pouvez alors parcourir la liste et faire votre choix manuellement. Affinez votre recherche de partie en modifiant les options depuis l'écran de recherche de **Partie personnalisée**.



Le DeathMatch est une création du consortium dataDyne. Les joueurs s'affrontent au sein d'arènes virtuelles au moyen d'un arsenal extrêmement varié. Le jeu principal a connu un succès mondial et les joueurs les mieux classés jouissent d'une exceptionnelle notoriété. Au DeathMatch, contrairement aux parties avec classement, figées dans leurs règles mesquines, tous les coups sont permis. D'ailleurs, certains joueurs n'hésitent pas à pimenter la partie avec des bots...

BILAN TUÉS

Match chacun pour soi. Le joueur qui compte le plus de victimes remporte la partie.

BILAN TUÉS PAR ÉQUIPES

Match par équipes uniquement. L'équipe qui compte le plus de victimes cumulées remporte la partie.

CAPTURE DU DRAPEAU

Match par équipes uniquement. Chacune des équipes essaie de s'emparer du drapeau de la base adverse et de le «capturer», c'est-à-dire le rapporter dans sa propre base. L'équipe qui compte le plus de captures remporte la victoire.

GAINS DE TERRITOIRE

Match par équipes uniquement. Les équipes s'efforcent de conquérir plusieurs collines neutres et d'en conserver le contrôle jusqu'à ce qu'elles génèrent des points. L'équipe qui détient le plus grand nombre de ces emplacements stratégiques remporte la partie.



Le mode DarkOps décrit une partie multijoueur déclinée en rounds. Le rythme est moins soutenu qu'en mode DeathMatch et l'aspect stratégique davantage mis en valeur. Au début de chaque round, les joueurs doivent étoffer leur armement en puisant dans leurs économies personnelles, c'est-à-dire les sommes obtenues en éliminant l'ennemi et en remplissant les objectifs du scénario.

ÉRADICATION

Partie uniquement par équipes. La dernière équipe à compter des survivants remporte la partie.

ATTAQUE

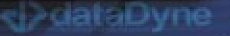
Partie uniquement par équipes. Les membres d'une équipe défendent la base, ne reçoivent qu'une seule vie chacun et peuvent se procurer des armes normalement. Toutes les autres équipes ne disposent que d'un armement sommaire, mais d'un nombre de vie illimité. L'équipe qui réussit à défendre la base le plus longtemps l'emporte.

INFECTION

Partie chacun pour soi. Les joueurs sont partagés en deux groupes : les infectés et les non-infectés. La majorité des joueurs débute la partie dans le camps des non-infectés. Dès qu'un joueur meurt, il passe dans le camp des infectés. Si les non-infectés parviennent à le rester jusqu'à la fin du match, ils seront les seuls à marquer des points. En revanche; si les joueurs infectés les éliminent tous, tous les points leur reviendront. Le joueur qui décroche le meilleur score total est déclaré vainqueur.

SABOTAGE

Partie uniquement par équipes. Frappe chirurgicale— l'équipe qui inflige le plus de dégâts aux possessions de l'équipe adverse remporte la partie.





PERSONNALISATION

STANDARD

Les options de personnalisation standard concernent entre autres les groupes d'armes, les variables du niveau et la durée de jeu. Les limites autorisées diffèrent selon le type de partie, classée ou non classée, les parties classées étant les plus restrictives.

Au moment de personnaliser votre partie, gardez à l'esprit que les paramètres par défaut varient d'un niveau à l'autre pour une raison bien précise : ils ont été définis pour offrir l'expérience de jeu la plus riche possible. Les paramètres par défaut peuvent bien sûr être modifiés, dans le but de créer une partie bien spécifique ou par simple curiosité. Malgré tout, souvenez-vous qu'un même paramètre ne donnera pas forcément un résultat équivalent en termes de jouabilité à chaque niveau.

AVANCÉ

Les paramètres avancés concernent avant tout les parties sans classement. Ils offrent aux joueurs la possibilité, entre autres, de désigner la base de réapparition de chaque équipe, d'assigner des bots, d'interdire l'utilisation de certains véhicules, de fixer la disponibilité des armes bon marché et/ou sujettes à controverse ainsi que la somme d'argent attribuée à chaque joueur pour acheter ces armes (uniquement en mode DarkOps).

Une fois que vous serez familiarisé avec l'**Arène de combat**, vous pourrez librement adapter vos parties à vos exigences de jeu, même les plus élevées.

PERSONNALISATION

POSTFACE

L'heure n'est plus à la théorie. Une approche purement intellectuelle ne vous mènera pas bien loin. Le phénomène DeathMatch ne se laisse pas appréhender par de simples discours, il doit être vécu. Votre entraînement physique débutera à la seconde où vous aurez refermé ce manuel et pénétré dans notre univers de jeu. Merci d'avoir choisi dataDyne.

dataDyne

Votre avenir | Notre vocation

DOCUMENT SÉCURISÉ - 0113

CRÉDITS

ÉQUIPE PERFECT DARK ZERO

Responsable projet et conception
Chris Tilston
Producteurs
Richard Cousins
Lee Schuneman
Responsable ingénierie logicielle
Kieran Connell
Responsable infographie des décors
Sam Jones
Responsable de l'animation
Jon Mummery
Responsable infographie des accessoires
John Doyle
Responsable infographie conceptuelle
Wil Overton
Responsable infographie des personnages
Kevin Bayliss
Conception, scénario et script
Dale Murchie
Conception multijoueur
Duncan Botwood
Assistant de conception
Ross Bullimore
Véhicules et supervision
Stewart Needham
Responsable moteur de jeu, physique et optimisation
David Thomas
Rendu graphique et effets spéciaux
Cliff Ramshaw
IA et système personnages
Lee Hutchinson
Mini-jeux, multijoueur et cinématiques
Jens Restemeier
Réseau
Mark Edmonds
Multijoueur
Dave Herod
Contrôle et animation du joueur
Nicholas Makin
Armes et ATH additionnel
Laurie Cheers
Audio et localisation
James Lawrence
IA, configuration niveaux et boss
Rod Boyd
Effets
Bjorn Madsen
Coop
Ian Bolton
IA additionnelle et boss
Adam Kitching
Interface et ATH
Gareth Lough
Autre programmation
Michael Evans
Bots
Kieran D'Archambaud
Autre programmation
Mike Vine
Chris Pigas
Tom Berry
Test logiciel
Tom Hill
Personnages
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov
Donnchadh Murphy
Décors
Damian Sparkes
Keith Rabbette
Ross Bury
Gareth Cook
Chris Woods
David Buttress
Neill Harrison
Gavin Flint
Accessoires
Jason Baggett
Jim Ellis
Animation
Gary Talbot
Matt Lewis
Daniel Carey
Autre animation
Diarmuid Donohoe
Capture de mouvement
Jon Mummery
Gary Talbot
Dan Carey
Estelle Ellis
Doug Crouch
Autre infographie conceptuelle
Phil Jackson
Autre infographie
Stefan David Von Franquemont
Andy Betts
Giorgio Grecu
Richard Morrall
Musiques
David Clynick
Bruitages
Jamie Hughes
Autres effets spéciaux et mixage surround
Martin Penny
Dave Clynick
Support infographie
Rhett Bennatt
Aaron Fox
Christian Holton
Chuck Furlong
Michael Dean
Directeur recherche et développement logiciel
Richard Gale
Directeur recherche et développement PDZ
Kostas Anagnostou
Responsables recherche et développement logiciel
Jim Horth
Tom Grove
Équipe recherche et développement logiciel
Andrew Grieve
Ben Miller
Claude Marais
David Meen
Eike Umlauf
Nicola Bhalerao
Nikolay Stefanov
Paul Mikell
Simona Tassinari
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi
Production de localisation
Andy Wilson
Contenu du manuel
Leigh Loveday
Dale Murchie
Wil Overton
Duncan Botwood
Autres ressources publicitaires
Jon Severn
Peter Hentze
Direction de Rare
Chris Stamper
Stephen Stamper
Simon Farmer
Lee Schuneman
Lee Musgrave
Mark Betteridge
Gregg Mayles
Support technique et matériel de Rare
Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green
Directeur du test de Rare
Huw Ward
Équipe de test PDZ
Luke Munton
Équipe de test de Rare
David Wong
Gareth Stevenson
Liam Davey
Gary Phelps
Anthony Salway
Hinesh Patel
Scott MacDowall
Christian Leech
Simon Chang
Matthew Smalley
Volt Europe
Richard Edmondson
Laura Fox
VMC
Kieron Clarke
Andy Wetherell
Responsable tests
John Davies
Testeurs
Simon Kemp
Sultan Ul Haq
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abruzzi
Simon Holmes
Michael Biggs
Steve Faulkner
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdip Sandhu
Sean Dudley
Mike Bunning
Matthew Feeney
Drew Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael
Carl Mitchell
Daniel Coles
Edwin Davies
Steven Murphy
Nick Brooker Jones
Tim Williams
Matt Parker
Outsource Media
Direction des comédiens
Mark Estdale
Ingénieur
Jeremy Taylor
Postproduction
Dean Gregory
Trevor Bent
James Lynch
Comédiens – Anglais
Laurence Bouvard - *Joanna Dark*
Jo Wyatt-*Chandra*
John Guerassio - *Jack Dark*
John Kay Steel - *Carrington*
Togo Igawa - *Zhang Li*
Naoko Mori - *Mai Hem*
Kristopher Milnes - *Jonathan Steinberg*
Martin T Sherman - *Killian*
John Guerassio - *Zeigler*
Don McCorkindale - *Dr Caroll*
Glen Wrage - *Frère Clay*
Dan Russell - *Frère Virgil*
Steve Hope Wynne - *Père*
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis
Ben Cullum
John Silke
Chorale 100 % masculine de l'équipe de test Rare
Enregistrement en studio
Steve Burke
Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder
Tawm Perkowski •

Microsoft

Producteur
Chris Kimmell
Producteur exécutif
Jim Veevaert
Directeurs de programme
Jennifer Christensen
Earnest Yuen
Responsable tests
Rick Lockyear
Directeur de tests
Tom Arnold
Testeurs
Chris Hind
Chris Liu
Dan Tunnell
David Gasca
Karie Daniel
Matt Shimabuku
Michael Forgey
Mike Vargas
Adam Johnson •
Benjamin Haynes •
Brian Fissel •
Brian McGee •
Chad Hakeman •
Chris James •
Christian Klepac •
Christopher Slycord •
Damian Smolko •
Dan Ballmer •
Dan Nations •
David Hayes •
David Peterson •
Eric Anderson •
Eric Brown •
Evan Lewis •
Federico Johnson •
Graham Weatherly •
Jake Gilbar •
Jason Bowen •
Jeff Guy •
Jeremy Frazier •
Jeremy Jansen •
Jessica Bourne •
Joe Arconti •
Joel Straight •
Jonathan Courney •
Josh Merker •
Justin Crabtree •
Justin Towle •
Kristen Linstead •
Luis Delgado-Eberhardt •
Matthew Dobervich •
Michael Garrity •
Michael Gombasy •
Mike Metully •
Nat Schwartz •
Nathan Schneider •
Paul Kilanowski •
Peter Carrier •
Robert Shinolt •
Robert Ulrich •
Robert West •
Rodney Lo •
Ryan Scott •
Scott Miller - SDET •
Scott Mizzi-Gili •
Silas Ray •
Ted Lockwood •
Thomas Elliott •
Timothy Christensen •
Tim Morel •
Trevor Homer •
Brian Fetty •
Brian Noonan •
Greg Hanefeld •
Joe Ezell •
Joel Jackson •
John Thomas •
Matthew Germann •
Theodore Lankford •
Chef de produit international
John Dongelmans
Chef de produit du groupe
Peter Kingsley
Responsable marketing
Justin Kirby
Responsable relations publiques
Jen Martin
Responsable développement du logiciel
Jeff Spradling
Ingénieurs développement du logiciel
Phil Bergman
Dan Weisman
Glenn Doren
Ingénieur de recherche utilisateur
David Quiroz
Expérience utilisateur
Keith Cirillo
Beth Demetrescu
Ingénieur packaging
Duane Colbert
Responsable conception de l'impression
Dana Ludwig
Consultants scénario
Marc Guggenheim
Eric Trautmann
Localisation
Virginia Spencer
Les équipes de localisation en Irlande, au Japon, en Corée et à Taiwan
Responsables commerciaux
Jim Hawk
Tim Stuart
Licences
Eric Trautmann
Nancy Figatner
Alison Stroll
Sandy Ting
Site Internet
Dave Pierot
John Peoples
Jason Carl
Jason Graf

Autres remerciements
Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dustan Gourlie, Jimmy Bischoff, Marwan Jubran, Mike Ruete, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tian Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law et James Coliz

• EXCELL DATA CORPORATION • VOLT • ARTSOURCE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.
  Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12.
  Utilisateurs ATS: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le 01-800-912-1830.

Pour davantage de renseignements, rendez-nous visite sur le site www.xbox.com



Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2005 par RAD Game Tools, Inc.

Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories.



Lisez le roman Perfect Dark: Initial Vector de Greg Rucka, disponible en librairie.



www.sumthing.com bande-son commercialisée par Sumthing Distribution.
Enregistrement des voix par Outsource Media Ltd.

Musique composée et interprétée par Dave Clynick. Production et mixage par Andy Gray et Dave Clynick aux Strongroom Studios, Londres. Enregistrement par Andy Gray. Rafraîchissements et retouches Pro Tools additionnelles par Ian Dowling. Musique masterisée par Tim Young à Metropolis, Londres.

"Glitter Girl *Evil Side*" et "Pearl Necklace" interprétés par by MorissonPoe, paroles de Jean Morisson, musiques de MorissonPoe, avec l'aimable autorisation d'Ethology / Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

"Limelight" interprété par Kepi and Kat, écrit par Jeff Steinmetz et Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Pour plus d'informations sur Perfect Dark Zero, rendez-vous sur
www.perfectdarkzero.com

dataDyne

